

PERANCANGAN GAME EDUKASI “BELAJAR ABACA” SEBAGAI UPAYA PENGENALAN HURUF PADA ANAK USIA DINI USIA 1-5 TAHUN

Elys Novita Saputri, Hanny Haryanto, Bernardus Andang Prasetya

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : elysnovitas@gmail.com, 77project@gmail.com, andangprast@gmail.com

Abstrak

Pengenalan huruf kepada anak usia dini melalui tulisan dirasa kurang efektif karena kurang menarik minat anak untuk memahaminya. Dibutuhkan adanya sebuah media baru yang dapat membantu anak untuk mengenal dan menghafal huruf. Penelitian dan perancangan yang dilakukan ini sebagai upaya pengenalan huruf kepada anak usia dini (1-5 tahun) sehingga anak mampu mengenal huruf sebelum memasuki sekolah lanjut. Melalui penelitian dengan metode kualitatif serta analisis data menggunakan metode 5W+1H di dapatkan salah satu masalah yang paling mendasar yang ditemukan dilapangan adalah bahwa anak-anak kurang bisa menghafal huruf yang sudah dikenalkan. Kebanyakan anak menghafal huruf hanya dengan bentuknya. Anak-anak berusia 1-5 tahun lebih menyukai bentuk gambar, gerakan dan suara dibandingkan tulisan. Game tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana hiburan atau permainan tetapi dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dan pendidikan. Tantangan dalam game akan memancing konsentrasi player untuk masuk dan mendalami permainan. Game mobile berbasis Android yang saat ini banyak diminati oleh semua kalangan dan dianggap lebih praktis, menjadi pilihan dalam perancangan ini. Berdasarkan teori dan penelitian, Game dengan genre puzzle yang memberikan exposure yang tinggi pada karakter dan bentuk huruf dipilih sebagai media utama pengenalan huruf kepada anak usia dini. Bentuk huruf yang menjadi fokus utama dalam game dibangun berdasarkan referensi tertulis maupun referensi visual yang ada dan diberikan penyesuaian sehingga dapat dinikmati oleh anak-anak usia dini. Bentuk huruf dan penyampaiannya pun disederhanakan dan disesuaikan dengan gaya yang populer di kalangan anak usia dini.

Kata Kunci : Perancangan, Belajar ABACA, Game Edukasi, Huruf.

1. PENDAHULUAN

Anak mulai belajar membaca di periode usia 1 hingga 5 tahun. Pada masa ini otak anak dengan cepat menerima semua informasi, dan anak bisa belajar membaca dengan mudah dan alamiah [1]. Belajar adalah adaptasi yang holistik dan bermakna, yang datang dalam diri seseorang terhadap situasi berbeda, sehingga mengalami perubahan yang relatif permanen [2]. Untuk meningkatkan pembelajaran perlu adanya perbaikan pada kegiatan pembelajaran yang bersifat menyenangkan bagi anak, yakni dengan menggunakan metode pembelajaran komperatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media gambar [3]. Menurut Bapak Supama Kabid PAUD Dinas Pendidikan Prov. Jateng. Selama ini pendidikan anak usia dini dikenal sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah dasar. Menurut salah satu orang tua murid PAUD di

Semarang, anak-anak mereka lebih sering bermain ketika diajarkan membaca pada saat di kelas maupun di rumah. Mereka lebih tertarik ketika diajarkan menggunakan alat peraga seperti bentuk-bentuk asli dari yang dijelaskan. Akan tetapi tetap saja anak-anak akan cepat bosan dan memilih untuk bermain sendiri. Kebanyakan anak di usia tersebut lebih menyukai berbagai macam bentuk gambar dan warna yang mereka anggap baru dan menarik dalam kehidupannya. Model pembelajaran dengan menggunakan bahan-bahan cair seperti air, krayon, spidol, pensil, pasir, lumpur, biji-bijian, balok, lego, puzzle dan lain-lain saat ini sudah dapat dipelajari menggunakan media digital salah satu media ini yaitu game. Salah satunya yaitu menggunakan game edukasi. Game edukasi merupakan salah satu media yang digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Game sangat berguna untuk meningkatkan logika, daya ingat pada anak [4].

2. URAIAN PENELITIAN

2.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan *game* ini yaitu merancang media *game* edukasi yang komunikatif dan menarik untuk pengenalan huruf pada anak usia dini (1-5 tahun) sehingga anak mampu mengenal huruf sebelum memasuki sekolah lanjutan.

2.2 Masalah

Bagaimana merancang media *game* edukasi untuk pengenalan huruf pada anak usia dini (1-5 tahun) sehingga mampu menghafal huruf sebelum memasuki sekolah lanjutan.

Target audiens dalam perancangan *game* ini yaitu meliputi anak usia baik laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia 1-5 tahun dengan semua tingkatan ekonomi dari seluruh wilayah Indonesia secara umum yang memiliki kemauan untuk belajar mengenal huruf serta anak yang suka bermain game. Dengan target audiens usia 1-5. Anak pada rentang usia 3-5 tahun mengalami kepekaan untuk penegasan sensoris, semakin memiliki kepekaan indrawi, khususnya pada usia sekitar 4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4-5 tahun memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca. Pada masa ini otak anak dengan cepat menerima semua informasi, dan anak bisa belajar membaca dengan mudah dan alamiah [5]. Belajar adalah adaptasi yang holistik dan bermakna, yang datang dalam diri seseorang terhadap situasi berbeda, sehingga mengalami perubahan yang relatif permanen [2].

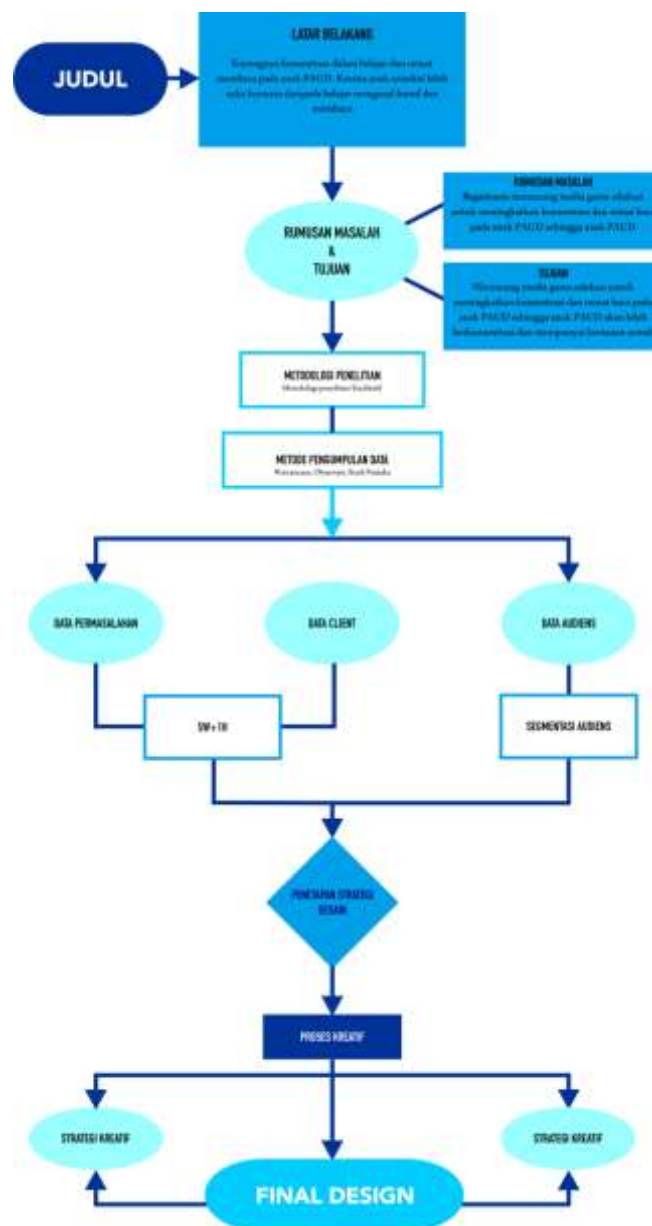
2.3. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah sebagai sumber data utama dan hasil penelitian berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kegiatan pokok dari penelitian kualitatif ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis secara intensif

dan terperinci dari data- data hasil wawancara dan kajian pustaka tentang berbagai macam informasi yang berkaitan dengan penanaman minat membaca pada usia dini. Data yang diperoleh yaitu dengan cara melakukan wawancara kepada Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, Guru di PAUD Pakarti Luhur, dan Guru PAUD Bintang Juara. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada orang tua wali murid dan anak usia dini 1-5 tahun sebagai sasaran utama dalam perancangan ini. Observasi di sekolah PAUD juga menjadi salah satu cara pengumpulan data sehingga mampu melihat kondisi langsung di lapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Alur Penentuan Konsep



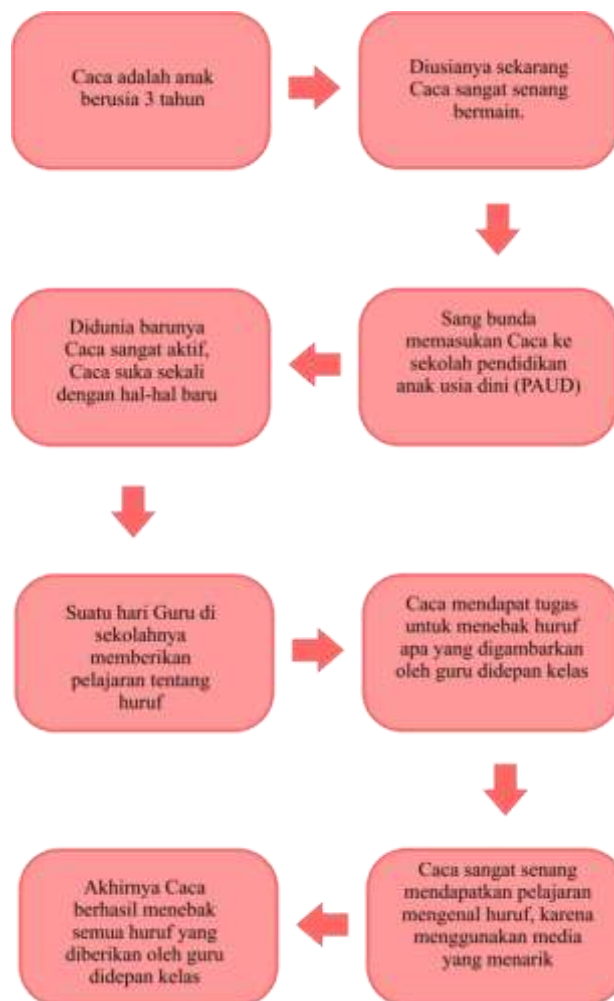
Gambar 1. Bagan alir penelitian

3.2 Konsep Dasar Game

Perancangan game ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media baru yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak usia dini dalam mengenal huruf-huruf alphabet. Dengan sasaran target audiens anak usia dini dengan usia 1-5 tahun maka pemilihan tampilan dalam perancangan game ini yaitu yang sesuai dengan psikologis anak. Untuk mempermudah target audiens, penulis mengambil data visual yang sesuai dengan konten permasalahan game dari pemilihan karakter berupa karakter guru dengan dengan alat peraga yang biasanya dipakai untuk mengajar konten game yang disampaikan dengan gaya penyajian grafis 2D. Gaya grafis 2 dimensi dipilih karena memiliki kekuatan gambar vektor yang tajam dan menarik.

Pengenalan huruf dimulai dari huruf vocal dan selanjutnya huruf alphabet A-Z. Dalam penyampaian pengenalan huruf menggunakan suasana bermain dan balon agar anak-anak merasa tertarik dan seakan-akan terlibat didalamnya.

Dalam menyampaikan informasi pengenalan huruf ini, penulis memanfaatkan sudut pandang orang pertama yang sekaligus menjadi karakter utama dalam game yang mewakili pemain untuk menceritakan sejarah sesuai dengan storyline yang ada.



Gambar 2. Storyline game Belajar ABACA

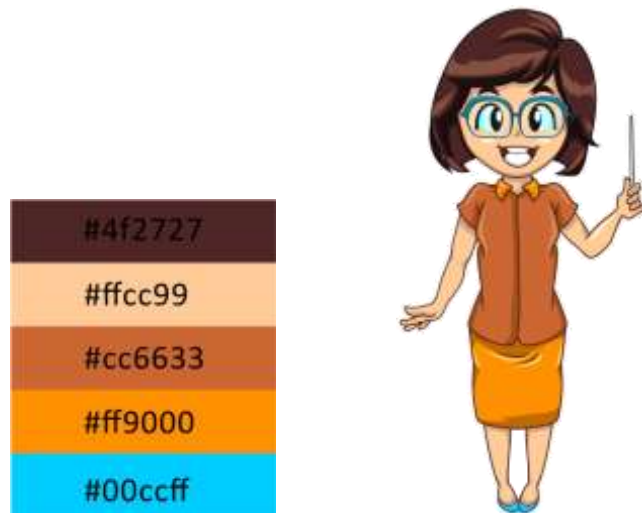
Dalam game belajar ABACA ini, pemain harus meletuskan balon yang berisi huruf sesuai perintah user, ketika berhasil meletuskan balon yang berisi huruf maka akan mendapat reward berupa permen lollipop.

3.3 Karakter Dalam Game

Dalam pembuatan karakter di game ini perancang menggunakan karakter guru lengkap dengan alat peraga yang biasa digunakan untuk mengajar. Memakai karakter guru, agar anak-anak bisa menempatkan diri nya disekolah ketika memainkan game tersebut.



Gambar 3. Karakter Guru



Gambar 4. Digitalisasi Karakter Guru

Setelah proses digitalisasi karakter, proses selanjutnya adalah membuat karakter tersebut terlihat lebih hidup. Animasi ini berfungsi untuk memuaskan pemain dalam bermain *game* agar dapat menarik minat anak dalam bermain *game*.



Gambar 5 Sprite Animasi Karakter Guru

3.4 Desain *Graphic User Interface (GUI)*

Pada halaman ini pemain telah memulai permainan. Pemain akan melihat grafis dimana balon akan mulai muncul dari bawah lalu naik ke atas. Selain balon yang berisi huruf juga akan muncul balon yang berisi nyawa dan bom. Dalam *game* ini juga terdapat head up display yang memberikan informasi tentang waktu yang terbatas dalam *game* tersebut dan jumlah poin yang di dapat. Selain itu juga ada informasi tentang jumlah nyawa, *button home*, *button pause*, dan *button sound*.

Terdapat tiga *level* dalam *game* ini, semakin bertambah *level* maka balon yang muncul akan semakin cepat dan waktu yang diberikan semakin sedikit.



Gambar 6. *Splash Screen* Belajar ABACA



Gambar 7. Tampilan Menu Utama



Gambar 8. Tampilan Gameplay Level 1



Gambar 9. Tampilan Gameplay Level 2



Gambar 10. Tampilan Gameplay Level 3

4. KESIMPULAN

Pengenalan huruf merupakan proses awal untuk mengajarkan anak-anak tentang membaca. Membaca merupakan jalan pintas untuk meningkatkan IQ anak, karena membaca adalah pengetahuan yang paling langsung dan efektif. Membaca bahkan merupakan salah satu fungsi tertinggi dari otak manusia dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. (Tilong, Adi D, 2014). Anak yang sudah diajarkan membaca sejak dini akan dengan mudah menerima dan menanggapi rangsangan yang diberikan pada anak dalam bentuk

huruf, suku kata, kata ataupun kalimat. Membaca merupakan suatu proses yang kompleks. Tidak hanya proses membaca itu yang menjadi penting, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks. Salah satu penggunaan otak yang paling efektif pada anak adalah membaca. Ketika anak membaca, dia sedang menggunakan otaknya untuk berfikir sehingga membuat sel-sel otaknya saling terkoneksi. Sel-sel otak yang terkoneksi inilah yang membuat anak menjadi cerdas. Karena itulah, anak harus dibiasakan membaca sejak kecil dan minat membaca anak mesti dipupuk sedini mungkin. Dalam membuat media yang benar-benar menarik dan komunikatif dalam pengenalan huruf untuk anak usia 1-5 tahun dibutuhkan analisis mengenai psikologi anak mengenai tahap pembelajaran, sehingga media yang dipilih dapat tepat sasaran. *Game* merupakan salah satu media yang familiar bagi anak-anak pada zaman sekarang. Pengetahuan anak tentang teknologi merupakan nilai tambah untuk dapat membuat *game* sebagai upaya pengenalan huruf kepada anak usia dini. *Game* yang dimainkan oleh target audience pun beragam mulai dari yang mudah sampai yang lebih sulit lagi. *Game* ini memiliki genre yang *fun* dan terdapat unsur edukasi di dalamnya. Hal ini menjadi tantangan bagi perancang untuk dapat membuat *game* yang menarik minat audiens untuk bermain dan memahami jalannya permainan dengan sederhana sehingga pengenalan huruf dapat di pahami oleh anak-anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Noorlaila Iva. 2010. Panduan Lengkap Mengajar PAUD. Yogyakarta Pinus book Publisher
- [2] Semiawan. 2008. Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- [3] Moeslichatoen., 2004. Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- [4] Tilong, Adi D., 2014. 40 Aktivitas Perangsang otak Kanan dan Kiri. Jogjakarta: DIVA Press (Noorlaila,2010: 23).
- [5] Irianto Agus. 2004. Statistik Konsep Dasar Aplikasinya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group